Japanese Nomenclature of Pen Spinning Tricks

Note: This description is unfinished and can be uncurrent, which can be edited or updated if needed.

- 命名法 Written naming convention
- Tricks are described in [*接頭語 Prefixes*] [*技名 Trick name*] [*接尾語 Suffixes*] form.
- The trick name 'ノーマル Normal' is basically omitted, as long as any of the prefixes or suffixes is written.
- Eg. ダブル Double = ダブルノーマル Double Normal. フェイクトリバース Faked Reverse = フェイクトノーマルリバース Faked Normal Reverse.
- However, sometimes Normal may not be omitted so that we will emphasize that the trick, combo, or hybrid is a Normal family trick, a Normal-based combo or hybrid.
- When more than one prefix is written, the nearer ones to the trick name are translated earlier.
- Eg. フルーエントシメトリカルソニック Fluent Symmetrical Sonic means Inverse Sonic Rise, on the other hand, シメトリカルフルーエントソニック Symmetrical Fluent Sonic means Inverse Sonic 34-23 >~ Inverse Sonic 23-12.
- The prefixes are traslated earlier than the suffix 'リバース Reverse'.
- Eg. ハーフガンマンリバース Half Gunman Reverse is not the 0.5 rotations of the ガンマンリバース Gunman Reverse, but the reverse direction of the ハーフガンマン Half Gunman.
- The finger notations are usually added so that we can avoid misunderstanding. The one before the trick name it modifies suggests fingers as the axes of gyration of the pen, while the other suggests the finger slot. The latter may be omitted, unless it's needed.
- Eg. 3-ソニック 3-Sonic = Sonic 23-12, where the finger notations in Japan are different from the ones you use.
- 指番号 Finger notations
- 1 = 親指 Thumb
- 2 = 人差し指 Index finger
- 3 = 中指 Middle finger
- 4 = 薬指 Ring finger
- 5 = 小指 Pinky finger
- 修飾語 modifiers
- Priority of modifiers
- ハーモニカル Harmonical ＞ *指番号 Finger notations* ＞ フルーエント Fluent ＝ スプレッド Spread ＝ コンティニュアス Continuous ＞
- スリップト Slipped ＞ スキップ Skip ＞ ムーンウォーク Moonwalk ＞ シメトリカル Symmetrical ＞ スクエア Square ＝ キューブ Cube ＞ *回転数 Number of rotations* ＞ フェイクト Faked ＞ *技名 Trick name* ＞ リバース Reverse
- Exceptions
- Faked may be put anywhere between the finger notations and the trick name.
- Slipped, Moonwalk, and Symmetrical may be put before Fluent.
- 接頭語 Prefixes

- キューブ Cube
- Added when a three-trick hybrid is composed of the same three tricks.
- コンティニュアス Continuous
- The same as the 'Continuous' defined in UPSB Wiki.
- シメトリカル Symmetrical
- Probably the same as the 'Inverse' defined in UPSB Wiki.
- スクエア Square
- Added when a two-trick hybrid is composed of the same two tricks.
- スキップ Skip
- Added when the pen goes up more than one finger.
- スプレッド Spread
- Added when a 合体技 hybrid is composed of Normal tricks and/or Gunman tricks with only one rotation.
- スリップト Slipped
- To put a Charge into the trick or the combo it modifies.
- ハーモニカル Harmonical
- The same as the 'Harmonic' defined in UPSB Wiki.
- フェイクト Faked
- Added when the pen spins without going up a finger.
- フルーエント Fluent
- To repeat the same trick every time the pen travels from one finger slot to another.
- ムーンウォーク Moonwalk
- The same as the 'Moonwalk' you use.
- 接尾語 Suffixes
- リバース Reverse
- The same as the 'Reverse' defined in UPSB Wiki.
- フォール Fall
- The same as the 'Fall' you use.
- 回転数 Number of rotations
- 0.5 回転 0.5 rotations = ハーフ Half
- 1 回転 1.0 rotation = シングル Single
- Single is usually omitted.
- 1.5 回転 1.5 rotations = シングルアクセル Single Axel
- 2 回転 2.0 rotations = ダブル Double
- 2.5 回転 2.5 rotations = ダブルアクセル Double Axel
- 3 回転 3.0 rotations = トリプル Triple
- 4 回転 4.0 rotations = クアドラプル Quadruple
- 5 回転 5.0 rotations = クウィンタプル Quintuple
- 軌道 Breakdown
- Put the "⇒" symbol between each trick when describing a string of two or more complete tricks.
- Put the "≫" symbol between two tricks when the one and/or the other get(s) interrupted.
- 単体技 Tricks

- ノーマル Normal = Thumbaround
- リバース Reverse = Thumbaround Reverse
- シングルアクセル Single Axel = Thumbspin 1.5
- シングルアクセルリバース = Thumbspin Reverse 1.5
- ダブル Double = Thumbspin 2.0
- ダブルリバース Double = Thumbspin 2.0
- トリプル Triple = Thumbspin 3.0
- フィンガーレスノーマル Fingerless Normal = Fingerless Thumbaround
- フィンガーレスリバース Fingerless Reverse = Fingerless Thumbaround Reverse
- フェイクトノーマル Faked Normal = Fulltap
- フェイクトリバース Faked Reverse = Fulltap Reverse
- ハーフフェイクトノーマル Half Faked Normal = Halftap
- ハーフフェイクトリバース Half Faked Reverse = Halftap Reverse
- ソニック Sonic = Sonic
- ソニックリバース Sonic Reverse = Sonic Reverse
- シングルアクセルソニック Single Axel Sonic = Sonic 1.5、Shadow
- シングルアクセルソニックリバース Single Axel Sonic Reverse = Sonic Reverse 1.5、Shadow Reverse
- シメトリカルソニック Symmetrical Sonic = Inverse Sonic
- シメトリカルソニックリバース Symmetrical Sonic Reverse = Inverse Sonic Reverse
- ソニックひねり Twisted Sonic = Twisted Sonic
- ソニックひねりリバース Twisted Sonic Reverse = Twisted Sonic Reverse
- フェイクトソニック Faked Sonic = Charge
- フェイクトソニックリバース Faked Sonic Reverse = Charge Reverse
- シメトリカルフェイクトソニック Symmetrical Faked Sonic = Inverse Charge
- シメトリカルフェイクトソニックリバース Symmetrical Faked Sonic Reverse = Inverse Charge Reverse
- ムーンウォークソニック Moonwalk Sonic = Moonwalk Sonic
- ムーンウォークソニックリバース Moonwalk Sonic Reverse = Moonwalk Sonic Reverse
- スードウソニック Pseudo Sonic = Pseudo Sonic
- スードウソニックリバース Pseudo Sonic Reverse = Pseudo Sonic Reverse
- スキップソニック Skip Sonic = Sonic *n*x, where *n*=2, 3
- スキップソニックリバース Skip Sonic Reverse = Sonic *n*x Reverse, where *n*=2, 3
- スキップシメトリカルソニック Skip Symmetrical Sonic = Inverse Sonic *n*x, where *n*=2, 3
- スキップシメトリカルソニックリバース Skip Symmetrical Sonic Reverse = Inverse Sonic *n*x Reverse, where *n*=2, 3
- スリップトソニック Slipped Sonic = Sonic Clip
- スリップトソニックリバース Slipped Sonic Reverse = Sonic Clip Reverse
- スリップトシメトリカルソニック Slipped Symmetrical Sonic = Inverse Sonic Clip
- スリップトシメトリカルソニックリバース Slipped Symmetrical Sonic Reverse = Inverse Sonic Clip Reverse
- アイソニック iSonic = iSonic

- アイソニックリバース iSonic Reverse = iSonic Reverse
- シメトリカルアイソニック Symmetrical iSonic = Inverse iSonic
- シメトリカルアイソニックリバース Symmetrical iSonic Reverse = Inverse iSonic Reverse
- ガンマン Gunman = Fingeraround Reverse
- 2-ガンマン 2-Gunman = Indexaround Reverse 12-12
- 3-ガンマン 3-Gunman = Middlearound Reverse 23-23
- 4-ガンマン 4-Gunman = Ringaround Reverse 34-34
- ガンマンリバース Gunman Reverse = Fingeraround
- ハーフガンマン Half Gunman = Passaround Reverse
- 2-ハーフガンマン 2-Half Gunman = Passaround Reverse 12-T1
- ハーフガンマンリバース Half Gunman Reverse = Passaround
- 2-ハーフガンマンリバース 2-Half Gunman Reverse = Passaround T1-12
- シングルアクセルガンマン Single Axel Gunman = Fingerspin Reverse 1.5
- シングルアクセルガンマンリバース Single Axel Gunman Reverse = Fingerspin 1.5
- ダブルガンマン Double Gunman = Fingerspin Reverse 2.0
- ダブルガンマンリバース Double Gunman Reverse = Fingerspin 2.0
- 2-シメトリカルガンマン 2-Symmetrical Gunman = Indexaround T1-T1
- 3-シメトリカルガンマン 3-Symmetrical Gunman = Middlearound 12-12
- 4-シメトリカルガンマン 4-Symmetrical Gunman = Ringaround 23-23
- 5-シメトリカルガンマン 5-Symmetrical Gunman = Pinkyaround 34-34
- バックアラウンド Backaround = Backaround
- バックアラウンドリバース Backaround Reverse = Backaround Reverse
- ネオバックアラウンド Neo Backaround = Neo Backaround
- バックタップ Backtap = Backtap
- バックタップリバース Backtap Reverse = Backtap Reverse
- シザースピン Scissor Spin = Scissor Spin
- パス Pass ~ Pass
- 3-パス 3-Pass = Pass 23-12
- 4-パス 4-Pass = Pass 34-23
- 2-シメトリカルパスリバース 2-Symmetrical Pass Reverse = Pass T1-12
- 3-シメトリカルパスリバース 3-Symmetrical Pass Reverse = Pass 12-23
- 4-シメトリカルパスリバース 4-Symmetrical Pass Reverse = Pass 23-34
- パスリバース Pass Reverse ~ Pass Reverse
- 3-パスリバース 3-Pass Reverse = Pass Reverse 12-23
- 4-パスリバース 4-Pass Reverse = Pass Reverse 23-34
- 2-シメトリカルパス 2-Symmetrical Pass = Pass Reverse 12-T1
- 3-シメトリカルパス 3-Symmetrical Pass = Pass Reverse 23-12
- 4-シメトリカルパス 4-Symmetrical Pass = Pass Reverse 34-23
- ハーフウィンドミル Half Windmill ≈ Wiper Reverse
- ハーフウィンドミルリバース Half Windmill Reverse ≈ Wiper
- ラダー Ladder = Tipped Sonic
- パームスピン Palmspin = Palmspin

- パームスピンリバース Palmspin Reverse = Palmspin Reverse
- 連続技および合体技 Combos and Hybrids
- ハーモニック Harmonic = Thumbaround Harmonic
- カージオイド Cardioid = Cardioid
- コンティニュアスノーマル Continuous Normal = Continuous Thumbaround
- コンティニュアスリバース Continuous Reverse = Continuous Thumbaround Reverse
- スクエア Square、1,1-スプレッドダブル 1,1-SpreadDouble、ノーマル ≫ ノーマル Normal ≫ Normal = Double Thumbarounds
- トルネード Tornado、1,2-スプレッドダブル 1,2-SpreadDobule、ノーマル ≫ 2-シメトリカルガンマン Normal ≫ 2-Symmetrical Gunman ≈ Thumbaround ~> Fingerless Indexaround T1-T1
- サイクロン Cyclone、1,2,1-スプレッドトリプル 1,2,1-Spread Triple、ノーマル ≫ 2-シメトリカルガンマン ≫ ノーマル Normal ≫ 2-Symmetrical Gunman ≫ Normal ≈ Thumbaround ~> Fingerless Indexaround T1-T1 ~> Fingerless Thumbaround
- ハリケーン Hurricane、1,2,3-スプレッドトリプル 1,2,3-SpreadTriple、ノーマル ≫ 2-シメトリカルガンマン ≫ 3-シメトリカルガンマン Normal ≫ 2-Symmetrical Gunman ≫ 3-Symmetrical Gunman ≈ Thumbaround ~> Fingerless Indexaround T1-T1 ~> Fingerless Middlearound 12-12
- キューブ Cube、1,1,1-スプレッドトリプル 1,1,1-Spread Triple、ノーマル ≫ ノーマル ≫ ノーマル Normal ≫ Normal ≫ Normal = Triple Thumbarounds
- ストーム Storm、1,2,3,1-スプレッドクアドラプル 1,2,3,1-Spread Quadruple、ノーマル ≫ 2-シメトリカルガンマン ≫ 3-シメトリカルガンマン ≫ ノーマル Normal ≫ 2-Symmetrical Gunman ≫ 3-Symmetrical Gunman ≫ Normal ≈ Thumbaround ~> Fingerless Indexaround T1-T1 ~> Fingerless Middlearound 12-12 ~> Fingerless Thumbaround
- ガトリング Gatling = Neo Sonic 12-T1 > Fingerless Thumbaround Reverse
- ハーモニカルソニック Harmonical Sonic = Sonic Harmonic
- フルーエントソニック Fluent Sonic = Sonic Rise
- フルーエントソニックリバース Fluent Sonic Reverse = Sonic Fall
- ハーモニカルフルーエントソニック Harmonical Fluent Sonic = Sonic Rise Harmonic
- コンティニュアスガンマン Continuous Gunman = Continuous Fingeraround Reverse
- コンティニュアスガンマンリバース Continuous Gunman Reverse = Continuous Fingeraround
- *n*-スクエアガンマン *n*-Square Gunman、*n*,*n*-スプレッドダブルガンマン *n*,*n*-Spread Double Gunman、*n*-ガンマン ≫ *n*-ガンマン *n*-Gunman ≫ *n*-Gunman = Double Fingerarounds Reverse
- *n*-スクエアガンマンリバース *n*-Square Gunman Reverse、*n*,*n*-スプレッドダブルガンマンリバース *n*,*n*-Spread Double Gunman Reverse、*n*-ガンマンリバース ≫ *n*-ガンマンリバース *n*-Gunman Reverse ≫ *n*-Gunman Reverse = Double Fingerarounds
- コンティニュアスバックアラウンド Continuous Backaround = Continuous Backaround
- コンティニュアスバックアラウンドリバース Continuous Backaround Reverse = Continuous Backaround Reverse
- ドラマー Drummer = Pass 34-23 > Pass 23-12 > Passaround Reverse 12-T1
- ドラマーリバース Drummer Reverse = Passaround T1-12 > Pass Reverse 12-23 > Pass Reverse 23-34

- シメトリカルドラマー Symmetrical Drummer = Pass Reverse 34-23 > Pass Reverse 23-12 > Pass Reverse 12-T1
- シメトリカルドラマーリバース Symmetrical Drummer Reverse = Pass T1-12 > Pass 12-23 > Pass 23-34
- フィンガーパス Fingerpass、3,4-フルーエントシメトリカルパスリバース ⇒ 4,3-フルーエントパス 3,4-Fluent Symmetrical Pass Reverse⇒4,3-Fluent Pass = Fingerpass
- フィンガーパスリバース Fingerpass Reverse、3,4-フルーエントパスリバース ⇒ 4,3-フルーエントシメトリカルパス 3,4-Fluent Pass Reverse ⇒ 4,3-Fluent Symmetrical Pass = Fingerpass Reverse
- トライアングルパス Triangle Pass = Triangle Pass
- トライアングルパスリバース Triangle Pass Reverse = Triangle Pass Reverse
- シメトリカルトライアングルパス Symmetrical Triangle Pass = Inverse Triangle Pass
- シメトリカルトライアングルパスリバース Symmetrical Triangle Pass Reverse = Inverse Triangle Pass Reverse
- インフィニティ Infinity、1,2-フルーエントハーフウィンドミル 1,2-Fluent Half Windmill = Infinity
- インフィニティリバース Infinity Reverse、1,2-フルーエントハーフウィンドミルリバース 1,2-Fluent Half Windmill Reverse = Infinity Reverse
- ダブルインフィニティ Double Infinity、1,2,3,2-フルーエントハーフウィンドミル 1,2,3,2-Fluent Half Windmill = Double Infinity
- ダブルインフィニティリバース Double Infinity Reverse、1,2,3,2-フルーエントハーフウィンドミルリバース 1,2,3,2-Fluent Half Windmill Reverse = Double Infinity Reverse
- トリプルインフィニティ Triple Infinity、1,2,3,4,3,2-フルーエントハーフウィンドミル 1,2,3,4,3,2-Fluent Half Windmill = Triple Infinity
- トリプルインフィニティリバース Triple Infinity Reverse、1,2,3,4,3,2-フルーエントハーフウィンドミルリバース 1,2,3,4,3,2-Fluent Half Windmill Reverse = Triple Infinity Reverse
- クアドラプルインフィニティ Quadruple Infinity、1,2,3,4,5,4,3,2-フルーエントハーフウィンドミル 1,2,3,4,5,4,3,2-Fluent Half Windmill = Quadruple Infinity
- クアドラプルインフィニティリバース Quadruple Infinity Reverse、1,2,3,4,5,4,3,2-フルーエントハーフウィンドミルリバース 1,2,3,4,5,4,3,2-Fluent Half Windmill Reverse = Quadruple Infinity Reverse
- スリップトインフィニティ Slipped Infinity、2-フェイクトソニック ⇒ 2,1-フルーエントハーフウィンドミル 2-Faked Sonic ⇒ 2,1-Fluent Half Windmill = Extended Infinity

References

- Pen Spinning wiki (Japanese) http://www.penspinning.info/wiki/wiki.cgi
- UPSB Wiki http://www.upsb.info/wiki/index.php/Main_Page
- "Breakdown Requests", Topic on UPSB http://www.upsb.info/forum/index.php?showtopic=198

ORIGINAL URL https://sites.google.com/site/penspinningtrickdirectory/home/archive/japanese-nomenclature
While that is an archived version, the original was made on Aug 31, 2009